

本気でデザインを学ぶ会 活動報告書

立命館コンピュータクラブ
2017年度前期プロジェクト活動

2017年08月08日

河田涼太郎¹⁾ 豊田晃紀²⁾ 藤原浩一³⁾ 山岡聖弥⁴⁾ 山口流星⁵⁾ 田中良樹⁶⁾ 音石朋恵⁷⁾
小林辰彰⁸⁾ 迫佑樹⁹⁾ 城野太河¹⁰⁾ 永田敬之¹¹⁾ 西澤佳祐¹²⁾ 松永樹¹³⁾ 安田直樹¹⁴⁾

-
- 1) 経済学部経済学科 1 回生
 - 2) 理工学部電子情報工学科 1 回生
 - 3) 情報理工学部情報理工学科 1 回生
 - 4) 情報理工学部情報理工学科 1 回生
 - 5) 理工学部数理科学科 1 回生
 - 6) 情報理工学部メディア情報学科 2 回生
 - 7) 情報理工学部メディア情報学科 3 回生
 - 8) 理工学部電子情報工学科 3 回生
 - 9) 理工学部ロボティクス学科 3 回生
 - 10) 情報理工学部情報システム学科 3 回生
 - 11) 情報理工学部メディア情報学科 3 回生
 - 12) 情報理工学部メディア情報学科 3 回生
 - 13) 情報理工学部知能情報学科 3 回生
 - 14) 情報理工学部メディア情報学科 3 回生

目次

| | | |
|----------|---------------------|----------|
| 1 | はじめに | 2 |
| 2 | 活動概要 | 2 |
| 2.1 | 勉強会 | 2 |
| 2.1.1 | 目的 | 2 |
| 2.1.2 | 活動内容 | 2 |
| 2.2 | ポスター制作 | 2 |
| 2.2.1 | 目的 | 3 |
| 2.2.2 | 活動内容 | 3 |
| 2.2.3 | 作品例 | 3 |
| 2.3 | Web サイト制作 | 3 |
| 2.3.1 | 目的 | 3 |
| 2.3.2 | 活動内容 | 3 |
| 3 | 活動で得られたもの | 5 |
| 4 | 考察 | 5 |
| 5 | 展望 | 6 |
| 6 | 参考文献 | 6 |

1 はじめに

文責：西澤佳祐

我々の身近にはデザインが満ち溢れている。街頭で見かけるポスターだけでなく、家具やスマートフォン、Web サイトなどにもデザインが用いられているのは言うまでもない。そこで、デザインとは何か、またどういったデザインが良しとされているのかを学ぶ。そして、それに基づいて作品を制作し意見交換をすることで、良いデザインに対する考え方を身につけることができると考えた。以上より、プロジェクト名を「本気でデザインを学ぶ会」とし、活動を行った。

2 活動概要

文責：西澤佳祐

デザインについて学ぶことを目的とし活動を行った。そのために、勉強会、ポスター制作、Web サイト制作をおこなった。それぞれについて述べていく。

2.1 勉強会

文責：河田涼太郎

2.1.1 目的

デザインの基本的な内容を参考書をもとに学び、勉強会で学んだ配色やレイアウトなどの知識を活かした制作を行うことを目的とする。また、勉強会において他者の制作物をもとに班内で意見交換をし、各班員の制作物のクオリティー向上を促すことを目的とする。

2.1.2 活動内容

デザインとは何なのかという基本的かつ本質的な内容を学んだ。「誰」に対して「何を」伝えるかによってデザインは変えなければならないということが重要である。その他にもレイアウトや配色、フォントが大きく印象に影響してくることを学んだ。それ以外に、ポスターや Web サイト制作の方法を扱い、班員の制作活動の促進に繋げた。また、勉強会の中で、デザインを見てどこが良いのか、どうして良いと思うのかについて意見を交換し合う場を設けた。レイアウトや配色の指摘を行い最終制作をよりよいものにするという内容だった。次にポスターのデザインについて学んだ。ポスターを作るときの手順に従って、第一回目で学んだことをもとに制作していくことが重要だと学んだ。それに基づいてポスターを作成し、ポスター発表会を行った。意見を交換し合いポスターについてより深く理解することができた。Web サイト制作のワイヤーフレームの発表会を行った。最終制作の Web ページの発表会を行った。プロジェクトの活動を通して学んできたことすべてを振り返りながら批評をし、デザインについての最後の確認を行った。

2.2 ポスター制作

文責：安田直樹

2.2.1 目的

ポスターは1枚の紙で、伝えたい内容を伝える為に作成する。伝えたい内容は、ポスターによって異なるが、5W1H(誰に/何を/何故/いつ/どこで/どうやって)を基に考えることで、より目的の内容を伝えられるポスターを作成することができる。実際にポスター制作を行うことで、見る相手に内容を効果的に伝えるデザイン技術の向上を目的とした。

2.2.2 活動内容

班員全員が、それぞれ1つのポスターを作成した。制作には、Photoshop や Illustrator, GIMP といった画像編集ソフトに加え、PowerPoint や Google Slide のようなプレゼンテーションソフトを用いた。各班員が、自由なテーマに沿ってデザインの本質を活かしたポスターを作成した。

2.2.3 作品例

ポスターの作品例を図1に示す。

2.3 Web サイト制作

文責：山口流星

2.3.1 目的

デザイン技術を使うプロダクトの1つである Web デザインについて、制作方法を学習すると共に、勉強会で習得した知識をより深いものにすることを目的とする。

2.3.2 活動内容

自分が制作したいと思う内容の Web サイトを、フロントエンド言語(以下、HTML,CSS, Javascript を指す)を用いて制作した。制作にあたっての主な流れは下記の通りである。

- Mozer でフロントエンド言語の基本技術の習得
- 目的を明確化し、ラフ制作、ワイヤーフレームの制作
- プログラミングして作品制作

Mozer でフロントエンド言語の基本技術の習得

Mozer というサイトでは 2017 年 6 月 14 日(水)まで体験版を配信していた。内容としてはストーリーに沿って Web サイトを実際に制作していくというものである。全く言語の知識が無くても、1 から言語のコード説明を交えながら指示に沿ってコード入力を行い、基礎的な言語技術を習得するというものである。また、技術面だけでなく、どのような Web サイトを作れば見やすくなるか、どんな印象を与えられるかについても、キャラクター達の会話を読むことでさらに理解が深めることができた。知識面では、勉強会にて主にデザインの本質について学習し、技術面では、Mozer を活用して学習し、作品制作へ繋がった。



KUSATSU Burger June 19th, 2017 OPEN!!



草津バーガー

6月19日草津駅前にグランドオープン

〒525-0059 滋賀県草津市野路1丁目1-4

平日 AM 10:00~PM 8:00 定休日:土日祝

<https://sway.com/Rr6jYhZNIsvkQuha?ref=Link&loc=play>

図 1: ポスター作品例

目的を明確化し、ラフ制作、ワイヤーフレームの制作

「デザインは、誰かに何かを伝えるための手段」の考えに基づいて、目的指標 5W1H を考えるところから始めた。次にコンテンツの配置を大まかに決定し、目的指標に即した内容であるかを確認した。これを用いてワイヤーフレーム制作を行う。内容としては、先ほどよりも具体的な配置を考え、コンテンツを全てボックスで配置する。ラフ制作よりも配置と余白を厳密化する工程なのだが、これは作品制作をする際に手間取らず、また、明確に決めた目的に対してのズレを減らすことができる。そのため、この工程の作業には時間をかけて行った。ある程度仕上がると、色やフォント、どんな内容を載せるなどの少し細かい内容を、やはり目的に即しているかを確認しながら作業を行い、ワイヤーフレームを組み立てた。

プログラミングして作品制作

テキストエディタを用いて実際に制作を行う。ワイヤーフレームを活用して、まずボックスを配置してレイアウトを完成させる。次に文字の入力や部分的な細かい装飾を付けていき、静的なページを完成させる。ここからは必要な人だけ、アニメーションをかける。アニメーションをつけると、見る人に対して影響をより強く与えることができるのだが、付けすぎるとページが重くなってしまうため、注意しながら実装する必要がある。また、Mozer ではアニメーションを勉強しなかったため、今回は必要に応じて各自で調べて実装した。また、今回の制作では技術面も大事だが、勉強会で学習したデザインの本質を強く意識することに重点を置いた。

3 活動で得られたもの

文責：小林辰彰

本活動を通して得られたものは大きく分けて二つある。一つはデザインに関する基礎知識である。勉強会を通し、レイアウトや配色、フォントなどデザインに欠かすことのできない基礎知識を習得した。

もう一つは制作力である。活動における課題として、ポスターと Web サイトの二つを制作した。ポスター制作では Photoshop 等の画像編集ソフトを用いたため、ソフトウェアの使用方法を学ぶことができた。また、Web 制作では HTML, CSS, Javascript を用いてサイトを作り、プログラミング言語を用いた実装力を向上させることができた。

4 考察

文責：田中良樹

この班の活動の意義は、デザイン力、Web 系の知識、実装力をつけることである。それを踏まえて班の活動として省みるべき点を考察する。

多種多様な意見交換ができた

私たちの班は、活動参加人数が多いことを生かして、質問及び意見交換を活発に行った。多種多様な意見を聞くことができたのは、プロジェクトで活動したことの最大の利点と言え、1人でこれらの内容を行うよりも有意義に行うことができたと考える。

プログラミング言語の学習コスト

時間の都合上、開催した勉強会はデザインの基本的知識に関する勉強会のみであり、Web サイト作成に関連するプログラミング言語の学習は、自宅学習課題を与えられたものをこなすことだけであった。そのため、Web サイト作成初心者は技術の習得の時間が足りず、結果的に Web サイトの提出率の低下に繋がったと考えられる。

制作ツール

ポスター制作において、作成ソフトの操作方法を説明する時間が少なかったためか、Photoshop 等の有用な有料ソフトと使わずに、無料ソフトを使って制作する人が多かった。そのため、機能面において困難を抱え、非常に時間がかかる上に意図していないところでクオリティーの低下を引き起こすなどしていた。この問題の解決策として、サークルで有料ソフトを購入し、そのソフトを用いて、勉強会及び制作作業を行うことで効率化を図り、各班員の能力を向上させることが考えられる。

5 展望

文責：西澤佳祐

本プロジェクトではデザインについて学び、実際に制作することで良いデザインとは何かについて考える機会を得ることができた。今回学んだことを活かして、ポスターや会公式 HP などをより良いものにしていくことを期待する。

6 参考文献

- [1] 筒井 美希, エムディエヌコーポレーション (MdN), "なるほどデザイン"
- [2] Robin Williams, 吉川 典秀, 毎日コミュニケーションズ, "ノンデザイナーズ・デザインブック [フルカラー新装増補版]"
- [3] 坂本 伸二, SB クリエイティブ, "デザイン入門教室 [特別講義] 確かな力を身に付けられる～学び, 考え, 作る授業～ (Design & IDEA)"